Equipamento

	Custo	Peso
Totais		

Dinheiro

Perícias com Armas

Pontos Iniciais	Adicionais por Nível	Penalidade

Arma	Pontos

Perícias Gerais

Pontos Iniciais	Bônus de INT.	Adicionais por Nível

Perícia	Pontos	Hab.	Mod.

Anotações

(itens mágicos, contatos, nomes, lugares etc.)

Talentos Ladinos

Furtar Bolsos	
Abrir Fechaduras	
Achar/Desarmar Armadilhas	
Mover-se em Silêncio	
Esconder-se nas Sombras	
Ouvir Ruídos	
Escalar Muros	
Decifrar Linguagens	
Ataque pelas Costas	

Poder da Fé

Esqueleto ou 1 DV		Múmia ou 7 DV	
Zumbi		Espectro ou 8 DV	
Carniçal ou 2 DV		Vampiro ou 9 DV	
Sombra ou 3-4 DV		Fantasma ou 10 DV	
Vulto ou 5 DV		Lich ou 11 ou + DV	
Carneçal		Especial	
Aparição ou 6 DV			

Habilidades Específicas

(raciais, de classe etc.)

Esta ficha pode ser copiada somente para uso pessoal.